Max Payne 2: The Fall of Max Payne

- Genre: Third-Person-Shooter
- Publikation: 24. Oktober 2003
- Publisher: Rockstar Games
- Developer: Remedy (Windows), Rockstar Vienna (PS2, Xbox)

—-

Spielbeschrieb: Max Payne

Das Gameplay in Max Payne ist ganz auf die Schießereien mit Gegnern ausgelegt. Die Spiel-Levels sind hauptsächlich linear. Ein besonderes Merkmal von Max Payne ist die sogenannte Bullet Time, die vom Spieler jederzeit ausgelöst werden kann. Der Spieler hat einen begrenzten „Vorrat“ an Bullet Time, der sich durch das Töten von Gegnern auffüllt. Wenn die Bullet Time aktiviert ist, ist das Geschehen verlangsamt, wodurch sich Gegner langsamer bewegen und der Spieler mit höherer Präzision schießen sowie durch bestimmte Hechtsprünge Projektilen ausweichen kann. Auch der Protagonist bewegt sich nun verlangsamt, ist jedoch immer noch agiler als die Gegner. Durch die Bullet Time, sowie unrealistisch effektvolle Explosionen und emotionsreiche Musikuntermalung wird Max Payne oftmals als sehr atmosphärisch und film-ähnlich bezeichnet.

Die Künstliche Intelligenz der Gegner erscheint dem Spieler sehr komplex, jedoch sind „intelligente“ Aktionen wie das Suchen nach Deckung, Überraschungsangriffe und Teamwork fast ausschließlich durch Scripts programmiert.

Max Payne wird von vielen Spielern als sehr schwieriges Spiel angesehen, da die immer zahlenmäßig überlegenen Gegner oftmals jeweils mehr Treffer überleben als der Protagonist. Außerdem verfügt Max Payne über den freischaltbaren Spielmodus „New York Minute“, in dem der Spieler gegen die Uhr spielt und sehr häufig in zeitliche Bedrängnis kommt.

Spielbeschrieb: Max Payne 2

Wie schon im ersten Teil werden die Levels von vielen als sehr atmosphärisch gestaltet bezeichnet und sind stark linear. So ist die Gegner-KI wie im ersten Teil fast ausschließlich geskriptet. Eine Änderung ist, dass Max in einigen Abschnitten des Spiels mit Mona zusammenarbeitet und diese auch steuerbar ist.

Die Bullet Time und die Shootdodges wurden verbessert. So lädt sich die Bullet Time langsam von selbst wieder auf und die Zeit verlangsamt sich zusätzlich, wenn man Gegner tötet. Außerdem wurde eine neue Nachlade-Animation hinzugefügt, bei der Max sich um die eigene Achse dreht und gleichzeitig nachlädt. Shootdodges kosten jetzt keine Bullet-Time-Energie mehr und es ist möglich, nach einem Shootdodge im Liegen weiterzuschießen. Durch diese Veränderungen spielt sich das Spiel schneller und actiongeladener als der Vorgänger und der Schwierigkeitsgrad ist etwas niedriger.

(Quelltext: Wikipedia)

Soundanalyse

GAMEPLAYRELEVANTE KLÄNGE

- Eigengeräusche der Spielfigur:

Schritte, Bewegungen, Dialoge, Waffen

- Geräusche der Gegner:

Schritte, Ausrufe, Gespräche, Waffen

- Interaktionsgeräusche:

Türen u. Ä., Gegenstände

INTERPRETATION

Schon die Genrebeschreibung Max Payne's als Film Noir Third Person Shooter lässt vermuten, dass sich dieses Spiel vom typischen Shooter unterscheidet. Dem ist auch tatsächlich so, verschiedene Elemente lassen Max Payne zu einer ganz eigenen Spielerfahrung werden. Zum einen sind dies die sehr glaubhaften Charaktere und die verstrickte, ausgeklügelte Story wie auch die 3rd-person Perspektive, durch die man sich immer etwas distanziert vorkommt - mehr als Betrachter denn als Akteur.

Zum andern trägt aucht die ungewohnte, aber exzellente Vertonung seinen Teil bei. Einen grossen Teil des Spiels machen Zwischensequenzen in Comicform aus, deren gesprochene Texte, Hintergrundsounds und Musik aber von einer Filmsequenz stammen könnten. Auch während dem Spiel meldet sich der Erzähler immer wieder zu Wort, der Übergang zwischen Handlung und Gameplay stets fliessend. Auch gescriptete Gespräche zwischen NPCs untereinander oder mit dem Protagonisten wirken sehr durchdacht, die Sprache ist durchehend auf hohem Niveau und gerade in Zwischensequenzen sehr poetisch. Dadurch, zusätzlich verstärkt durch fehlende Hintergrundsmusik, entsteht bei mir durchgehend das Gefühl, nicht Geschichte zu schreiben, sondern eine tatsächlich passierte Geschichte nachzuspielen. Ein Vergleich mit der Kunstform Film lässt sich durchaus machen.

Trotzdem ergab meine Soundanalyse auch, dass Max Payne sich dennoch nicht von gängigen Werten des Computerspiels lösen kann (muss, soll) was das Sounddesign betrift. In den spielbaren Passagen gibt es die für Spiele typischen Geräusche des Nachladens der Waffe, des Aufnehmes von Munition oder dem Verwenden von Medikits (Painkillers!). Im Nachhinein wundere ich mich etwas über diese sehr aufdringlichen Geräusche, die überhaupt nicht in die sonstige Anlehnung an das Filmgenre passen wollen, trotzdem kann ich mich nicht erinnern, dass diese mir während dem Spiel je negativ aufgefallen wären.

(Übernommen von Julian Kraan)

From:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/ - **game sound dokumentation**

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=max_payne_2

Last update: **2012/04/11 12:57**